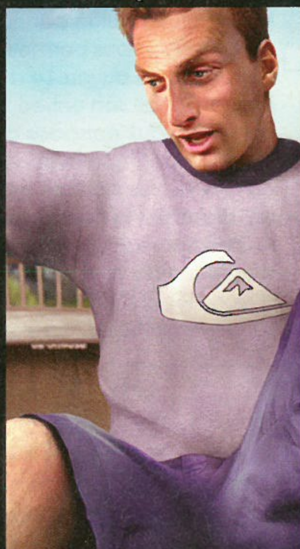
Joypad

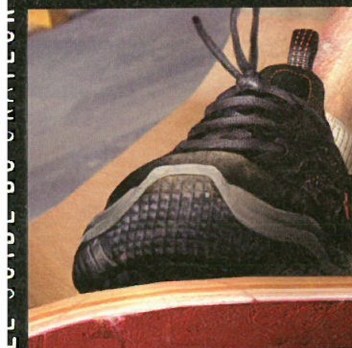
N° 114 décembre 2001

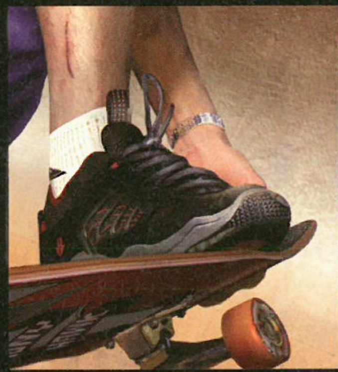
TOUS LES OBJECTIFS DU MODE CARRIÈRE




TONY HAWK'S PRO SKATER 3

(PS2)







upplément gratuit à Joypad 114. Ne peut être vendu séparément.

Édito

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Aah, quel pied de s'essayer à la nouvelle mouture de Tony Hawk quelques semaines avant sa sortie française ! Mais c'était pour la bonne cause : vous mitonner un guide complet qui vous permettra de tourner en roue libre du début à la fin du jeu. Le maître de la planche, Antoine Faucon, refait son entrée sur PS2, dans un volet assez conforme aux épisodes de la série. Bien entendu, nous avons décortiqué avec soin le traditionnel mode Carrière, de loin le plus excitant des challenges (pour l'instant, en attendant la connexion au réseau prévue pour le 33 octobre 2002, rappelons-le). La première partie de cette aide vous réserve aussi quelques rappels, afin d'aborder la totalité des objectifs proposés... comme sur des roulettes. À vos skates, y a du pain sur la planche !

Sommaire

AIDE DE JEU TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Joypad est édité par la société HDP
au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,
RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99
tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta
124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir

Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir
Aide de jeu Tony Hawk's Pro Skater 3
par Sonia Jensen (la Lutaine).

Maquette : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Yohan Meheu, Lionel Gey, Joseba Urruela.



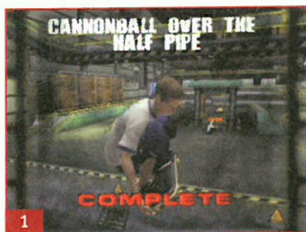
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
LE MODE CARRIERE : EXPLICATIONS

DES FIGURES ET DES LETTRES



Pour corser un tantinet le jeu (rappelons que nous abordons le troisième chapitre de la série), les développeurs ont décidé de varier un peu les challenges. Suivant le skateur que vous sélectionnerez dans le mode Carrière, la place des lettres de l'épreuve « S-K-A-T-E » pourra changer. Deux configurations reviennent souvent, mais on peut parfois en compter trois différentes pour le même park... voire plus ! Nous avons donc retenu celle de Hawk (la « Première configuration », dans notre aide) et celle de Caballero (la « Deuxième configuration »). D'autres skateurs pourront très bien retrouver strictement les mêmes pour leur partition de jeu ; au pire, la place de ces lettres changera sensiblement, ou bien seul le type de lettre se verra modifié. Rien d'inquiétant néanmoins, ces lettres apparaissent bien souvent à vue dans les parks, et notre soluce les mentionne à titre indicatif.

Un autre objectif pourra lui aussi varier suivant le skateur : celui de la figure à exécuter. Vous pourrez donc avoir deux types de tricks différents exigés parmi la liste de vos objectifs pour un même niveau **(1)**. Notre aide de jeu mentionnera donc systématiquement les deux, puisque leur exécution s'annonce plus complexe que le banal ramassage de lettres. En outre, pas d'inquiétude à avoir pour le repérage du lieu où exécuter la figure : un photographe apparaîtra toujours près de « l'outil » à utiliser pour remplir l'objectif demandé **(2)**. À noter qu'il est possible que le type de figure exigé ne s'affiche pas dans votre liste de tricks par défaut ; dans ce cas, il conviendra de l'importer de la liste complète de tricks du skateur, pour l'affecter à la combo de votre choix **(3)**. Mais cette éventualité reste rare...



1



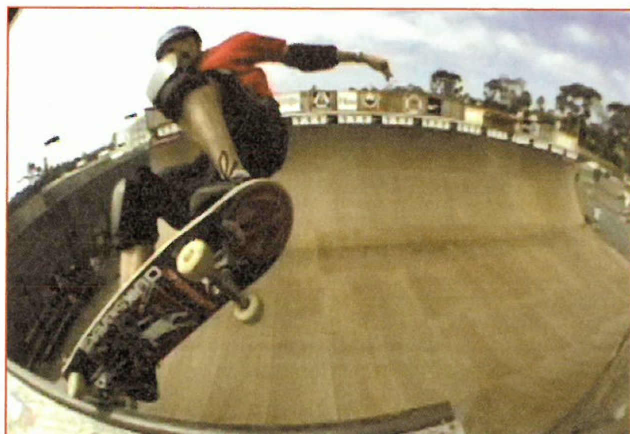
2



3

NOTE :

Cette aide de jeu a été réalisée avec la version originale du jeu, en anglais. Nous avons donc traduit la liste des objectifs, mais la version officielle française de Tony Hawk 3 réserve peut-être des titres quelque peu différents de ceux choisis ici. Quoi qu'il arrive, vous serez toujours bien renseigné sur la teneur des objectifs, dans notre aide...



LES POINTS DE STATISTIQUES

Chaque skateur possède 9 niveaux de compétence (ollie, manual, switch, etc.) qu'il peut améliorer. Dans cet épisode de Tony Hawk, on a cherché à simplifier les formalités. Dans le précédent volet, il fallait récupérer des billets pour « s'acheter » ensuite des compétences ; ici, les points de statistiques sont directement présents à l'intérieur même des skate parks, et utilisables de suite dans vos niveaux de compétence. Libre à vous de remplir les niveaux de votre choix, ou de les rééquilibrer à votre guise **(4)**. Chaque aire de jeu recèle 5 points de statistiques au total, présents sous forme de



4

pastilles ovales orange. Certaines seront bien planquées : elles exigeront d'effectuer une manip ou un parcours bien spécifiques pour être décrochées. Même si la plupart apparaissent sous votre nez, notre aide les a toutes mentionnées,


5

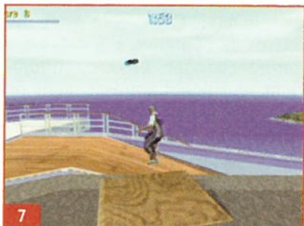
pour chaque park. Il s'agit de vous informer au mieux...
Comme pour les lettres de SKATE, il existe une configuration propre à quasiment chaque skateur pour la place de ces pastilles ! **(5)** Nous avons arbitrairement choisi de ne dévoiler que les emplacements de celles de Tony Hawk, pour des raisons de place... et de temps. Rassurez-vous, cette aide de jeu dévoile toutes les zones secrètes pour chaque park, et précisera éventuellement le cheminement d'un accès difficile, ce qui pourra très bien servir, d'un skateur à l'autre. Vous aurez donc tous les atouts en main pour récupérer, à l'occasion, l'ensemble de ces points de stats et autres objets cachés dans les niveaux **(6)**, quel que soit le skateur choisi.

LES PLANCHES CACHÉES

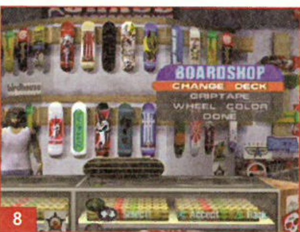
Les billets ont donc disparu. Cela signifie aussi que si vous voulez


6

évoluer avec une nouvelle planche, il faudra la trouver par vous-même. Ça tombe bien, chaque park en recèle une. Toujours suivant le même principe, leur emplacement peut varier dans les niveaux, selon le skateur choisi ! **(7)** Peut-être


7

a-t-on cherché, dans ce volet, à adapter l'emplacement des lettres, planches et points de statistiques au style du skateur (Vert ou Street), mais ça reste à confirmer... Les emplacements de planches que nous avons dévoilés dans notre aide de jeu concernent encore... Tony Hawk. Mais une fois que vous aurez atteint tous les objectifs du dieu Tony, vous serez bien rodé pour aborder les exigences des autres skateurs... Au final, vous vous retrouverez donc avec autant de nouvelles planches qu'il y a de sessions de jeu, c'est-à-dire 9 **(8)**.



8



LES MÉDAILLES

Trois épreuves de compétition vous attendent ici, à l'instar du précédent épisode. À l'issue de ces épreuves en trois temps, vos deux meilleures notes obtenues en session s'additionnent. L'efficacité de vos concurrents sera aléatoire ; de même, les juges pourront être plus ou moins indulgents suivant les tours ! Néanmoins, il faudra atteindre un certain score pour prétendre au bronze, l'argent, ou l'or **(9)**.

9

Sachez tout de même qu'en décrochant trois fois la médaille d'or dans ces épreuves, vous aurez droit à un film sur la vie « secrète » de votre skateur préféré... La classe ! **(10)**



10

LE GUIDE DU PARFAIT SKATEUR

OLLIER POUR MIEUX SAUTER

La vitesse et l'élan s'annoncent comme deux données majeures pour rider avec efficacité. Le Ollie (ou saut), effectué avec ⊗, est indispensable pour enchaîner tout type de figure : grab, flip ou grind. Autant dire que réussir sans son pouce est quasiment impossible ici... Il existe des variantes : un Nollie (L2 + ⊗) vous fait sauter plus haut ; un No Comply (△ + ⊗) ou un Boneless (△△ + ⊗) **(11 et 12)** vous font gagner de la vitesse et comptent eux aussi comme une figure. Maintenir le bouton ⊗ appuyé en toute circonstance, pour garder une bonne vitesse et être prêt à sauter sur n'importe quel élément, sera le lot quotidien du skateur ambitieux **(13)**.





11



12

Le ollie permet aussi de sauter un rebord de pipe ou de cuvette lorsque vous vous y trouvez. Pour cela, appuyez sur △ lorsque vous approchez de la bordure, tout en vous positionnant dans la perpendiculaire de la rampe : en relâchant ⊗, vous serez propulsé par-dessus, parfois à bonne hauteur si vous calculez bien votre coup. Plus vous serez à proximité de la bordure lorsque vous relâchez le bouton, plus vous sauterez haut. Un détail à connaître à tout prix ! Dans d'autres cas, pour rejoindre simplement le rebord du pipe (ou coping) et s'y positionner, sans sauter par-dessus proprement dit, il suffira d'appuyer uniquement sur △ lorsque vous atteignez sa bordure.



13





Un dernier détail pour les novices : ce que nous appelons un quarter-pipe (ou quarter) dans notre aide de jeu est un rebord incurvé concave qui constituerait parfaitement un… « quart de tuyau » (pour le traduire littéralement). Le halfpipe, lui (un « demi-tuyau »), désigne une zone incurvée en forme de U. Quant à ce que l'on désigne par « cuvettes », ce sont toutes ces zones profondes, qui s'apparentent parfois à des piscines vides, dans lesquelles vous pouvez multiplier les figures aériennes.

LES TRICKS

Les tricks, ce sont tous les types de figures qu'un skateur peut effectuer et qui lui rapportent des points. Chaque skateur possède une liste de tricks par défaut, qu'il est toujours possible de changer en puisant dans sa liste complète. Sachez que plus une figure sera exécutée au cours d'une même session (2 minutes pour les skate park à épreuves, 1 minute pour la compétition), moins elle rapportera de points à chaque fois. Pour récolter un maximum de points, mieux vaudra varier les types de figures au cours d'un même enchaînement, et donc bien les connaître.

LES FIGURES AÉRIENNES ou « Aerials »

Vous lancerez un Flip avec ◎ et un Grab avec ◎ **(14)**. Toutes les directions de la croix peuvent générer des types de figures différents pour chaque fonction. Lorsque vous exécutez des figures dans un pipe, utilisez L1 et R1 pendant les sauts pour vous réceptionner dans l'axe ; ce sont les compléments des touches directionnelles à la réception. Ça évitera de laisser du sang frais de skateur un peu partout dans le décor. Sachez que plus vous effectuerez de figures à la suite dans un pipe, plus vous prendrez de la hauteur, et plus vous pourrez donc multiplier les figures au cours d'un même « vol ». Un point à connaître lorsqu'on sait que certains accès sont placés en hauteur…



14

LES GRINDS ET LIP-STRICKS

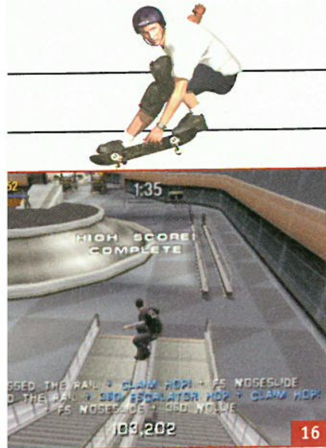
Il s'agit des deux types de figures affectées à la touche △.

Le Grind est une figure « en mouvement » qui peut s'effectuer sur n'importe quel élément du décor (bordure de pipe, barrière, poutre, filin, etc.), et c'est là son gros avantage. Il en existe 8 types différents au total (correspondant aux 8 axes de la croix de direction, avec les diagonales). Les alterner sur un même module, au cours d'un enchaînement de tricks, peut rapporter très gros. Une jauge d'équilibre apparaît lorsque vous en lancez un et il faudra savoir en jouer pour tenir les grinds le plus longtemps possible. Pour respecter l'équilibre plus facilement pendant ces grinds, tout en cumulant un max de points, alternez les grinds droits et les grinds gauches / les grinds avant et les grinds arrière **(15)**. Enchaînés rapidement, ils rapporteront plus de points et remettront surtout l'équilibre dans la jauge, à tour de rôle. Ils vous permettront aussi éventuellement de ne pas tomber ou être ramené en arrière lorsque vous vous trouvez sur un filin, en vous donnant de la vitesse.



15

Dans ce 3e Tony Hawk, les grinds sont encore rois. Ils sont l'assurance d'obtenir des scores conséquents et de remplir les objectifs des points pour chaque aire de jeu. Ne choisissez pas forcément d'optimiser tout l'espace d'un park



pour les effectuer ; une zone restreinte peut parfois présenter tellement de possibilités qu'elle suffira à elle seule à engendrer les points **(16)**. Détail non négligeable, le grind permet aussi de prolonger un run même lorsque la limite de temps est atteinte. Enfin, dernier avantage : le grind peut vous sauver la face dans certains cas. Si vous risquez de mal vous réceptionner après une figure sur un pipe (tomber tête la première sur son rebord, par exemple...), une pression sur ⊗ avant d'atterrir pourra éventuellement vous faire grinder ou liper (lip : bordure) l'élément au lieu de vous casser les dents dessus ! Tentez aussi les Manual dans ces cas-là, à la réception : ça peut également marcher...

Le Lip-strick : il s'agit d'une figure fixe exécutée sur un rebord quelconque (de pipe le plus souvent). Il fait lui aussi intervenir une jauge d'équilibre, à ajuster pendant que vous tenez la figure **(17 et 18)**. Pour sortir de votre « pose », ou enchaîner éventuellement avec un nouveau lip-strick, appuyez sur ⊗.

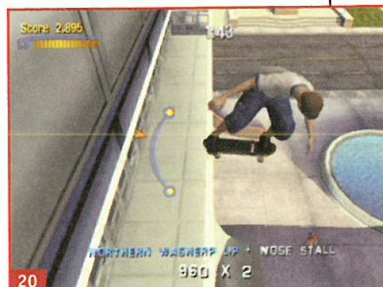
LE MANUAL
ou la technique de la figure ininterrompue

Le Manual est le complément parfait des grinds. Cette technique du « maintien de la planche en équilibre » peut rapporter très gros. Elle engendre non seulement des points, mais permet aussi de lier les différents tricks exécutés entre eux, sans coupure. Lorsqu'on sait que toute nouvelle figure exécutée dans un enchaînement ajoute une unité à votre quotient multiplicateur de points, cette info prend tout son sens... Plus concrètement, effectuez par exemple un grind, sautez et enchaînez avec un manual, jusqu'à atteindre une nouvelle rampe, et reprendre votre grind, etc. : ça n'interrompt pas la chaîne des tricks, les points s'additionnent donc, et cela rajoute









une unité au quotient multiplicateur à chaque fois **(21)**. Les liaisons de tricks deviennent donc potentiellement infinies, si ce n'est que l'équilibre du manual doit être ajusté et que le terrain doit se prêter à cet enchaînement ininterrompu de figures.

Pour lancer un Manual, enchaînez rapidement △ + ▽ (ou ▽ + △ pour un Nosemanual) : une jauge d'équilibre apparaît alors, qu'il faut encore veiller à réajuster pour éviter la gamelle. Plus votre vitesse sera importante à ce moment-là, et plus votre équilibre aura des chances d'être tenu longtemps sans trop d'effort.



NOTE :

Lorsque vous faites des tricks dans un pipe, il est possible d'atteindre en grind ou en lip-strick des éléments placés très haut ; il suffit d'appuyer sur ⊘ au moment où il en est le plus près, pour qu'il le grinde automatiquement (s'il l'aborde plutôt en biais) **(19)** ou exécute un lip-strick dessus (s'il arrive bien à la perpendiculaire) **(20)**. Une possibilité à ne pas négliger, qui vous permettra d'atteindre certains recoins secrets bien utiles...





LE REVERT ou Landing trick

Une nouvelle capacité fait son apparition dans cet épisode de Tony Hawk : le Revert. Il s'effectue avec R2 lorsque vous vous réceptionnez sur un pipe après une figure aérienne ; il faut vous trouver précisément dans le milieu de la courbe du pipe pour que ça fonctionne (entraînez-vous un peu, au besoin...) **(22 et 23)**. Vous pouvez ici aussi enchaîner cette figure avec un manual ou un grind, cela jouera encore comme facteur multiplicateur ! **(24)** Pour reprendre une expression très juste



22



23



24

de notre ami Zulo, « le landing trick est aux aérials ce que le manual est aux grinds ». Encore un bon moyen d'alourdir votre quotient multiplicateur au cours d'un même enchaînement...

LES GAPS

Les gaps, ce sont toutes ces figures spéciales qui apparaissent en bleu dans le descriptif lorsque vous les avez exécutées **(25)**. Il ne s'agit pas d'une combo proprement dite mais d'un type de ride qui s'effectue à un endroit précis dans un park **(26)**. La manip n'est pas toujours évidente à exécuter et fait intervenir des éléments du décor disposés de façon bien spécifique **(27)**. Au rang des gaps les plus courants : faire un transfert d'un quarter à l'autre, passer par-dessus un muret, grinder un fil téléphonique sur toute sa longueur, sauter par-dessus un élément spécial (voiture, van, muret, etc.). Comme il s'agit de figures assez complexes, elles rapportent un nombre de points parfois intéressant. Chaque skate park possède un certain nombre de gaps. Pour prendre le temps de bien de connaître les terrains et les gaps qu'ils recèlent, je vous conseille de faire un petit entraînement par le mode Session. Vous aurez tout votre temps pour enchaîner les figures et découvrir ce qu'il en est.



25



26



27

LES FIGURES SPÉCIALES

À force d'enchaîner moult figures d'exception, vous remarquez qu'une jauge placée en haut à



gauche de l'écran se remplit. Cela sera plus ou moins rapide suivant le type de figures exécutées. En attendant, la moindre gaufre la ramènerait inexorablement vers le bas. Quelle est donc l'utilité de cette jauge ? Eh bien lorsqu'elle devient dorée, et tant qu'elle le reste, vous pouvez lancer des figures spéciales **(28)**. Elles rapportent un certain nombre de points en soi, mais mieux vaut encore une fois les coupler et les faire durer (grande hauteur exigée...) pour qu'elles boostent votre score. Les combos permettant de les lancer apparaissent dans votre liste de « Special tricks », une liste qu'il est aussi possible de personnaliser, en puisant dans une sous-liste de tricks spéciaux **(29)**. Vous ne



disposez que de 4 emplacements à Specials au début du jeu, mais chaque fois que vous aurez rempli l'ensemble des objectifs d'un park, un nouvel emplacement vous sera attribué, à remplir à votre guise : le nombre de figures spéciales que vous pourrez exécuter au cours





d'une même session deviendra donc plus important **(30)**. Toutes les touches de base - ▢ et ◯ pour les figures aériennes, △ pour les grinds **(31)** - sont ici encore réquisitionnées. Chaque skateur a des figures spéciales qui lui sont propres, mais certaines se recouperont d'un skateur à l'autre **(32)**.





LE WALLRIDE

Un petit dernier pour la route ? Le wallride consiste à rider sur un mur. Il réquisitionne la touche △, et nécessite un saut avant d'affronter le mur **(33)**. Cette manip



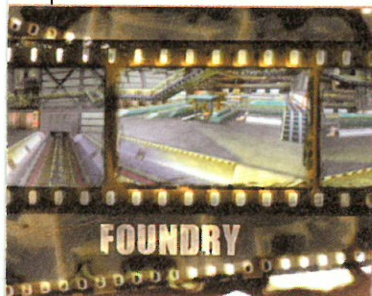
est à connaître, car elle vous permettra d'atteindre des zones perchées plus facilement en vous aidant de la surface murale, en enchaînant par exemple un wallride et un ollie **(34)**.
Pour finir, sachez que si vous ne maîtrisez pas encore toutes ces techniques, ou que l'ensemble de ce guide est aussi compréhensible que du japonais lu pendant une éclipse totale de soleil (sayonara), le jeu propose un Tutorial bien utile pour les débutants. Si, si.





Les 9 parks du mode Carrière

LA FONDERIE



Trois scores : 10 000, 30 000 et 60 000

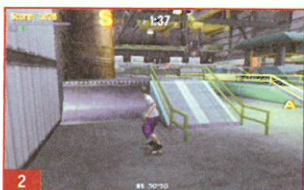
Rien d'inquiétant pour le moment. La configuration des lieux se prête parfaitement aux tentatives de grinds illimités, en enchaînant les barrières métalliques jaunes de la périphérie, le rebord du halfpipe, et ainsi de suite… Une formalité. **(1)**

S-K-A-T-E

Première configuration :

S et **E** de chaque côté de la rangée de containers à gauche **(2 et 3)**


1


2


3


4


5

K au-dessus d'un quarter derrière le halfpipe **(4)**
A sur un rail près du bassin **(5)**
T au fond sur rambarde jaune **(6)**

Deuxième configuration :

S à côté du bassin
K au-dessus d'un quarter, près du halfpipe
A sur une rambarde jaune au centre


6


7


8


9

T sur une rambarde jaune au fond
E au-dessus d'un pipe à côté de la cuve en fusion

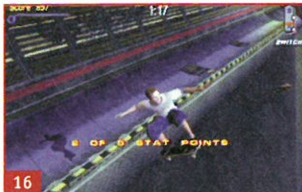
Cassette secrète

Elle se trouve sur une poutre suspendue. À partir de votre point de départ, utilisez les rebords de droite ou de gauche pour prendre une impulsion et atterrir sans mal sur la passerelle suspendue avec les rampes jaunes **(7)**. Suivez le chemin de droite, jusqu'à atteindre une cage en verre. Ici même, arrêtez-vous pour vous positionner dans l'axe de la poutre **(8)**. Détruisez la verrière et sautez pour accéder à la poutrelle métallique, en maintenant le grind si besoin : la cassette est à vous **(9)**.













Cannonball par-dessus le halfpipe

La figure Cannonball est attribuée à la combo ▷ + ◎. Prenez suffisamment d'élan pour sauter le halfpipe dans son intégralité, tout en exécutant la figure **(10)**.

Ou 50-50 sur le rail de TC

Il s'agit d'effectuer un grind sur toute la longueur d'une rambarde jaune : celle-ci est placée en troisième à partir de la gauche, dans la direction dictée par le départ **(11)**.

Tremper le contremaître

Notre homme est placé face à un bassin sur la droite. Pour l'y faire plonger, il suffit de grinder les panneaux de commandes placés derrière lui sur la rampe **(12)** : la clé de poulie s'avancera dans son dos et le projettera dans la flotte.

Grinder le seau à fonte

C'est assez subtil. Ce qui apparaît comme une banale histoire de grind au départ peut très vite rendre fou ! Il faudra envisager bien des éventualités. En fait, il ne s'agit pas de grinder le bassin à fonte carré, ni même le seau proprement dit. La manip s'effectue en fait au cours d'un « Deep Fried Transfer » (le gap consistant à faire un transfert du quarter bordant le bassin de lave à l'autre). Une fois la figure assimilée, refaites-la au moment où le seau à fonte est en train de se vider et à l'horizontale : appuyez alors sur △ lorsque vous êtes au plus haut, de façon à grinder une de ses petites barres latérales **(13)**. Et voilà !... Une épreuve assez chaude, pour les ouvriers de la fonderie comme pour les amateurs de jeux de mots qui font tiep.

Ouvrir 5 valves

Facile, il s'agit des 5 valves disposées contre le mur sur toute la périphérie de la fonderie. Un grind sur la barre transversale suffira à les actionner **(14)** ; un voyant bleu s'allume à l'occasion pour vous signaler qu'elles ont bien été ouvertes. Après cinq grinds bien placés, vous validerez la mission, et ouvrirez une zone secrète avec une énorme rampe circulaire, placée derrière votre point de départ **(15)**.

5 points de statistiques

Tony Hawk :

Un premier en l'air au-dessus du halfpipe **(16)**.

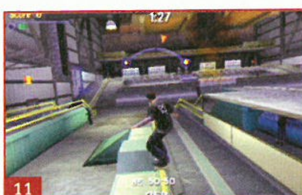
Un second sur la passerelle surélevée **(17)**.

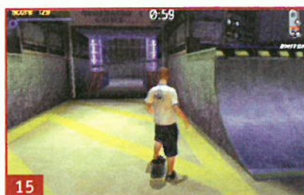
Un troisième dans une contre-allée **(18)**.

Un quatrième au fond... de la fonderie **(19)**.

Un cinquième sur une poutrelle suspendue, à proximité de la zone secrète (voir ci-dessous). Passez sur la plate-forme placée de son côté, puis prenez suffisamment



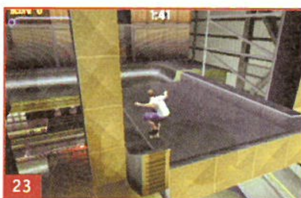









19


23


24


20

d'élan pour atteindre cette poutrelle en grind et le récupérer (20).

Planche cachée

Derrière vous au départ. On pouvait effectivement mieux la cacher… (21)

Zones secrètes

En suivant la poutre sur laquelle se trouvait la cassette (22), vous approchez de deux plates-formes, sur lesquelles il est possible de sauter (23). Celles-ci vous mènent encore à une zone surélevée dans le fond… de la fonderie (24). La seconde zone secrète, bien entendu, est celle de l'épreuve des valves.


21


22

CANADA

Trois scores : 35 000, 70 000 et 120 000

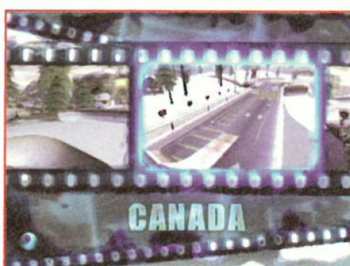
Le score maximal est tout à fait possible en se contentant des rambardes dans la descente du parking. Enchaînez les grinds divers dessus, en passant de l'une à l'autre pour le « parking gap », et abusez des manuals et des figures sur les quarters où elles vous mènent, dans un sens comme dans l'autre. (1)


1

S-K-A-T-E

Première configuration :

- S au-dessus d'une rangée de voitures, en face du départ. (2)
- K au-dessus d'un pipe, un peu plus loin. (3)
- A sur une rampe dans la descente du parking. (4)
- T sur un quarter, au fond du parking. (5)
- E en hauteur au-dessus du parking, accessible en sautant par-dessus la grille du skate park. (6)

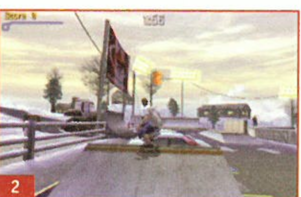



3


4

Deuxième configuration :

Toutes les lettres se trouvent sur la


2


5


6


7

périphérie de l'aire de skate, à l'exception du **E**, placé sur un totem, et néanmoins accessible de l'aire.

Cassette secrète

Elle se trouve au bout d'un filin, dans les hauteurs, et est accessible par un passage assez retors. Au début du niveau, retournez-vous et passez le tremplin. Ralliez la zone des ponts de bois et rejoignez une cuvette **(7)**. Montez sur la partie du pont qui vous fait face : un homme est posté au bout, à côté d'un halfpipe qui donne sur le vide, et vous remarquez un boîtier métallique rouge avec un levier sur la gauche. Faites un grind dessus pour que le halfpipe s'élève **(8)**. Utilisez alors le quarterpipe placé à côté pour monter dessus **(9)**, et avec de l'élan, atteignez le tronçon suivant, puis celui d'après **(10)** : là, préparez-vous à grinder un rail sur la droite, pour suivre le filin qui


8


9


10

vous mène à la cassette **(11)**. Patience et persévérance exigées...

Melon Grab par-dessus le tremplin

La figure Melon Grab s'exécute par défaut avec ◁ + ◎. Le tremplin dont il est question se trouve derrière vous au départ, entre deux quarters. Passez donc du quarter de droite à celui de gauche avec la combo demandée, pour remplir l'objectif **(12)**.

Ou Nosegrind sur le filin

Le Nosegrind s'exécute avec △ + ⇧. En prenant suffisamment d'impulsion sur le tremplin placé derrière vous au départ, vous atterrissez sur un pont de bois suspendu **(13)**. Il y a un autre moyen plus facile d'y accéder : se laisser tout simplement tomber dans la flotte, à l'endroit du pont improvisé **(14)** ; vous vous retrouverez directement dessus ! Repérez le filin en hauteur (près d'un photographe) : c'est sa partie courbée placée au-dessus du vide que vous devez grinder en Nose pour remplir cet objectif **(15)**.

Libérer l'homme collé

Sans doute la mission la plus simple du jeu. L'homme en question se trouve de l'autre côté de la barrière juste à droite du départ, près du bulldozer **(16)**. Il suffit de


11


12

le toucher pour lui faire lâcher prise... Ça lui apprendra à se taper des lampadaires glacés en plein hiver !

Ensevelir la grande brute

Un gros lourd balance des boules de neige sur les honnêtes gens.


13


14



15



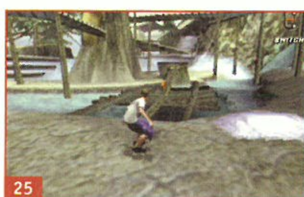

16


20


24


17

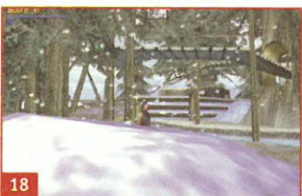

21


25

Rendez-lui la monnaie de sa pièce. Repérez l'arbre sur lequel des mottes de neige sont présentes (17) : il se trouve derrière votre point de départ. Pour l'atteindre, utilisez le pipe de droite tout en allant vers l'avant. Voilà un bonhomme de neige plus vrai que nature (18).

Impressionner les skateurs

Il y a cinq skateurs en tout devant lesquels faire de hautes démonstrations de skate. C'est bien simple, ils sont tous placés dans l'aire de skate, dont 4 à ses extrémités (19). Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ne sont pas difficiles... Quelques lip-tricks ou grinds tenus suffisamment longtemps sur les rebords des pipes suffiront, en prenant soin de les exécuter juste sous leur nez : ça les comblera ! (20 et 21) Bien sûr, vous pouvez toujours faire des figures plus complexes, c'est vous qui voyez...


18


19

22

26

5 points de statistiques

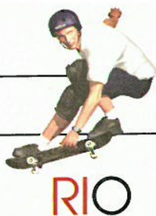
Tony Hawk :
Un premier sur une rampe dans la descente du parking. (22)
Un second au-dessus d'une cuvette dans l'aire de skate. (23)
Un troisième sur une rampe dans l'aire de skate. (24)
Un quatrième sur le pont de branches improvisé au-dessus de l'eau. (25)
Un cinquième en hauteur dans la zone aux pipes de bois ; accessible avec suffisamment d'élan au cours d'un transfert entre les deux quarters. (26)

Planche cachée

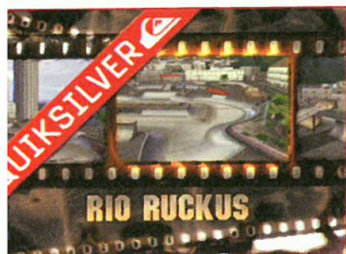
Devant le drapeau du Canada à gauche du départ, en s'aidant du bord incurvé du bulldozer. Il fallait de bons yeux pour la repérer... (27)


23


27



RIO

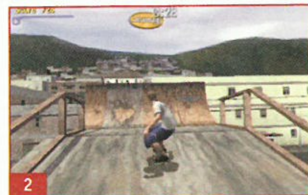


Compétition

Voilà la première aire du jeu dédiée à la compétition. Un grand classique inspiré par les deux précédents Tony Hawk. Un seul but ici : finir au moins troisième, pour récolter au minimum la médaille de bronze. Le challenge se déroule en trois étapes d'une minute chacune. Vos deux meilleures notes sur les 3 essais sont alors additionnées, au final, pour définir votre position parmi vos concurrents.

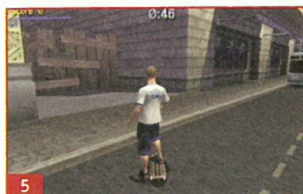
Les grinds sont rois, comme toujours, avec la technique de la figure ininterrompue, pour engranger un maximum de points au plus vite (la minute est vite passée) **(1)**. Privilégiez à ce titre la périphérie du skate park, avec ses poutrelles et rebords en tout genre, en enchaînant les grinds à l'infini avec le recours à la technique du manual, pour les multiplier au mieux. Grinder les fils téléphoniques peut aussi rapporter gros.

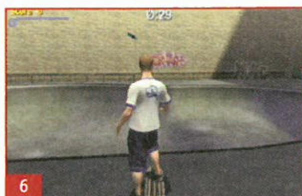

1


2

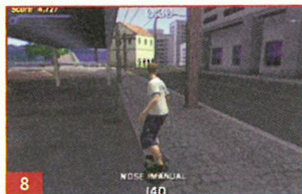

3


4


5


6


7


8

5 points de statistiques

Tony Hawk :

Un premier juste au-dessus du quarter derrière vous, au départ. **(2)**

Un second près d'un arbre, à gauche du point de départ. Prenez une impulsion sur le rebord de la jardinière pour l'avoir. **(3)**

Un troisième du côté opposé au départ, au-dessus d'un quarter.

Un quatrième entre deux quarters, au centre de l'aire.

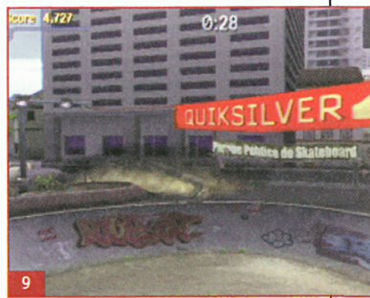
Un cinquième sur des fils téléphoniques. Pour le décrocher, prenez une impulsion sur le petit tremplin formé par le versant du bac à plantes placé juste dessous, pour atteindre les fils **(4)**.

Planche cachée

Dans le recoin d'une ruelle, se trouve une barrière qui peut être cassée **(5)**. Derrière, au-dessus de la cuvette, la planche vous attend. **(6)**

Zones secrètes

Ce n'est pas une zone secrète proprement dite mais un endroit où vous pourrez éventuellement trouver un point de stat : le recoin à la fontaine **(7)**. Dans l'enceinte du park, casser une branche de bois sous un pont improvisé le fera tomber, créant de nouvelles perspectives **(8 et 9)**. Sans oublier la fameuse zone de la planche cachée...



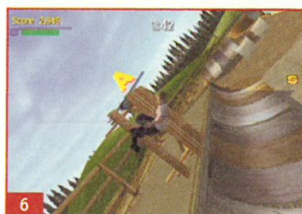
9



SUBURBIA




5

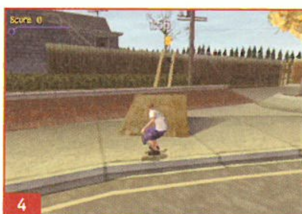

6


7


1


3


2


4

Trois scores : 55 000, 110 000 et 200 000

Le terrain vague, avec ses multiples quarters improvisés, ses fils à linge tendus pour les grinds, se prête particulièrement à des scores boostés. Grinder les fils téléphoniques rapporte gros aussi (accessible des éléments au sol **(1)** ou bien du toit de la maison en briques) **(2)**. Sans oublier la partie arrière du manoir, avec ses tombes à grinder : les grinds s'enchaînent d'ailleurs automatiquement sur les trois séries de tombes ! **(3)**

S-K-A-T-E

Première configuration :

S au-dessus de deux poutrelles de bois, dans l'axe du départ. **(4)**
K au bout d'un tremplin sur le toit de la maison en briques. Pour y accéder, passez derrière la palissade (elle peut aussi être cassée à un endroit) et utilisez la pente douce collée à la maison. **(5)**
A au-dessus d'un quarter, dans le terrain vague. **(6)**
T devant l'entrée du manoir. **(7)**
E au-dessus d'un quarterpipe en bois. **(8)**

Deuxième configuration :

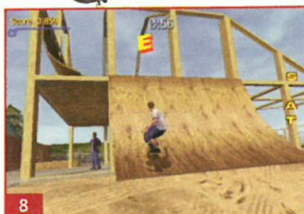
S sur un fil à linge, dans le terrain vague.
K au-dessus d'un quarter dans le terrain vague.
A au-dessus d'une Jeep sur la route.
T au-dessus d'un quarter, à l'arrière de la maison où le garage est ouvert.
E sur le toit de la maison où le garage est ouvert ; traversez-le et montez sur la corniche de droite pour accéder au toit.

Nosegrab entre les quarters

Le Nosegrab est affecté à la combo △ + ◎ **(10)**. Les deux quarters en question se trouvent dans le






8

terrain vague ; ils sont reliés à l'occasion par un filin, et un nouveau photographe se trouve à une extrémité **(9)**. Faites donc un transfert de l'un à l'autre en Nosegrab, pour remplir « l'objectif ».


9


10

Ou Heelflip par-dessus la roulotte

Le Heelflip correspond à la combo ▷ + ◎. Il s'agit de sauter toute la longueur du cabanon, en prenant de l'élan sur le tremplin improvisé de planches qui le bordent, tout en exécutant la figure **(11)**.

Éclater 5 citrouilles

Notre skateur rebelle n'aime vraisemblablement pas les traditions d'Halloween, et préfère sans doute la musique des Smashing Pumpkins. Roulez donc sur les 5 citrouilles disséminées dans le niveau, placées ainsi :

Une première sur le perron d'une maison **(12)**.

Une seconde sur un pipe dans le terrain vague, près du


11

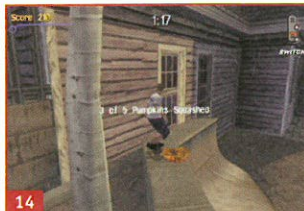
manoir **(13)**.

Une troisième sur un quarterpipe juste devant le manoir **(14)**.

Une quatrième sur un quarter, derrière la palissade qui peut être cassée **(15)**.


12

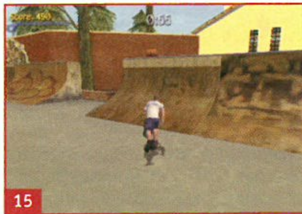

13


14

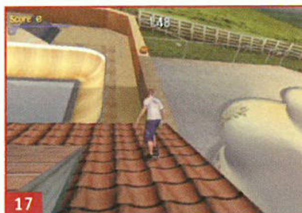
Une cinquième sur un muret de la maison à la Jeep grise : traversez le garage, puis montez sur la corniche à droite pour atteindre le toit **(16)**, puis faites demi-tour et redescendez sur le petit muret pour écraser la citrouille **(17)**.

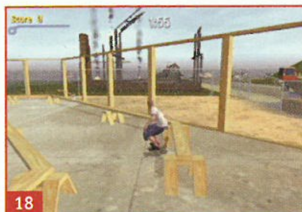
Aider l'homme en noir

Un homme en noir se trouve


15


16


17


18


19

bloqué devant l'entrée d'un manoir et vous réclame une clé. Ce n'est pourtant pas vraiment ce dont il a besoin... Une hache ferait certainement mieux l'affaire : l'objet se trouve dans la zone des



constructions de bois, sur un des axes posés à terre **(18)**. Ramenez-lui donc, pour découvrir un nouvel accès **(19)**.

Cassette secrète

L'homme en noir vous a ouvert un passage **(20)** : empruntez-le donc et passez par-dessus le muret du fond à l'aide du quarterpipe. Dans cette zone encombrée de tombes, prenez de l'élan avec une bordure de pipe et montez avec de l'élan sur la partie convexe qui lui fait face **(21)** : vous cassez une vitre, et passez un couloir. Au-delà de la vitre suivante **(22)**, se dresse la hampe du drapeau qui mène à la cassette.


20


21


22

Remettre le courant

Il s'agit de débarrasser deux filins électriques de leurs branches d'arbre. Le premier est facilement accessible d'un toit (où vous avez éventuellement récupéré la lettre K), accessible par une pente douce, dans la propriété à la palissade : deux branches s'y trouvent. Grindez donc le filin en entier pour les en débarrasser et rejoindre le toit suivant **(23)**. De ce toit précis part un second filin ; arrêtez-vous donc puis grindez-le pour le débarrasser de deux nouvelles branches **(24)**. Cela réactivera le courant !


23


24

5 points de statistiques

Tony Hawk :
Un premier au-dessus des fils téléphoniques près du terrain vague.
Un second sur un rebord du chemin menant au manoir. **(25)**
Un troisième au bout d'une poutrelle dans la zone de construction en bois ; le quarter placé en contrebas permet aussi de l'atteindre. **(26)**
Un quatrième sur le pignon d'une maison : pour l'avoir, empruntez à nouveau le filin de la dernière mission (le courant), et atteignez le toit ; là, vous serez bien placé pour atteindre le pignon où il se trouve. **(27)**
Un cinquième entre deux quarter-pipes, dans la zone arrière du manoir. **(28)**


25

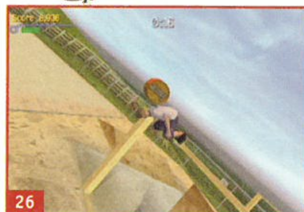

26

Planche cachée

Sur un muret à droite de la Jeep grise. Pour l'avoir, montez sur le toit de la maison par la corniche arrière et sautez... **(29)**

Zone secrète

L'arrière et l'intérieur du manoir, bien entendu... (cf. Cassette secrète)



27



28


29



L'AEROPORT



Trois scores : 75 000, 150 000 et 300 000

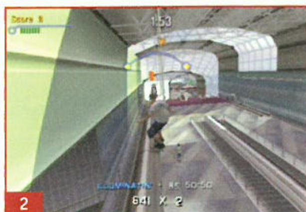
Le challenge semble de taille, mais les rampes et éléments à grinder sont tellement nombreux et bien placés que l'objectif pourra être rempli sans trop d'effort. La zone de distribution des bagages, avec ses escalators et ses rampes, peut suffire à elle seule pour le plus gros score demandé, en enchaînant grinds et manuals. **(1)**


1

S-K-A-T-E

Première configuration :

S entre deux néons suspendus à gauche près du départ. Pour atteindre et grinder les néons, prenez une impulsion sur la bosse placée juste avant. **(2)**


2

K placé suivant le même principe, à l'étage inférieur. **(3)**


3

A sur la rampe d'un escalator. **(4)**


4

T au-dessus d'une porte C, dans la zone finale. **(5)**


5

E au-dessus d'un panneau d'information, à droite. Utilisez ce dernier comme tremplin pour vous propulser à sa portée. **(6)**


6

Deuxième configuration :

S sur le premier tapis roulant.

K sur un néon suspendu, au bas des premiers escalators. Utilisez la borne de commandes placée dessous pour prendre une impulsion et grinder le néon, pour récupérer la lettre.

A au-dessus d'un quarter dans la zone finale de l'aéroport.

T sur la passerelle circulaire de gauche qui descend au sous-sol de l'aéroport.

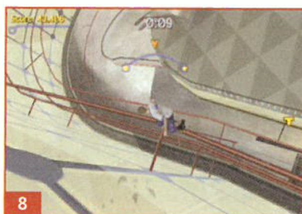
E dans le sous-sol de l'aéroport, sur une rambarde rouge.

Cassette secrète

Elle est perchée sur une rambarde rouge circulaire, en haut à droite dans la zone finale de l'aéroport. Pour l'atteindre : remarquez la porte C à gauche du panneau d'affichage **(7)**. Utilisez son bord incurvé pour prendre suffisamment de hauteur et tournez légèrement


7





8



9

sur la droite tout en appuyant sur △ pour atteindre la plus haute rambarde en grind **(8)**. Tenez ainsi l'équilibre jusqu'à la cassette. **(9)**

Airwalk au-dessus des escalators

Il s'agit des escalators placés dans la zone de distribution des bagages, derrière les premières portes de contrôle (facile, il y a encore un photographe à proximité...). Utilisez les quarters placés de chaque côté de l'escalator de votre choix, pour passer par-dessus avec suffisamment d'élan en Airwalk (▽ + ◎) **(10)**.



10

Ou Crooked grind sur le distributeur de bagages

Le distributeur de bagages se trouve derrière les portes de contrôle, en bas des premiers escalators. Il s'agit d'effectuer un Crooked grind sur l'intégralité de son contour inférieur (▷ + △ ou ◁ + △) **(11)**.



11

Visiter 10 pays

Des drapeaux sont présents sur la périphérie de la verrière, dans la zone finale de l'aéroport. Il suffit de toucher 10 drapeaux, les uns après les autres, en utilisant les rambardes circulaires rouges placées le long des vitres. Simple : utilisez leur extrémité courbée pour les emprunter. Tenez le grind le plus longtemps possible, en jouant sur la jauge d'équilibre sans changer de position de grind pour atteindre un maximum de drapeaux d'un seul coup **(12)**.



12

Amener les billets à votre pote skateur

Grindez le comptoir de gauche à votre départ pour saisir les billets **(13)**. Il s'agit maintenant de rejoindre la salle finale de l'aéroport sans les perdre. Si vous faites une chute ou vous faites intercepter par les vigiles, vous devrez retourner les chercher. Il faut aussi déjouer la surveillance des portes



13



14



15

de contrôle. Pour cela, utilisez le quarter placé à gauche **(14)** et atterrissez sur le suivant ; ou bien prenez une impulsion sur le rebord des tapis des détecteurs, et passez en hauteur. Amenez à présent vos billets au skateur qui vous attend à gauche dans la zone finale de l'aéroport **(15)**.

Arrêter les pickpockets

Au nombre de cinq, ces hommes en noir à casquette qui agitent leur butin une fois dérobé sont sûrement les pickpockets les moins discrets que j'ai jamais vus. Leur



16



17






18


21


23


19


22


24

carrière ne devait pas durer bien longtemps... Contentez-vous de leur rouler dessus pour les mettre hors d'état de nuire. Ils sont placés ainsi :
Le premier à votre droite dès le départ **(16)**.
Le second à gauche du tapis roulant, peu après **(17)**.
Les deux suivants ensemble dans les toilettes, au bas des premiers escalators à droite **(18)**.
Le cinquième près de la passerelle circulaire de droite, dans la zone finale de l'aéroport **(19)**.

5 points de statistiques

Tony Hawk :
Un premier sur la droite, peu après le départ. **(20)**
Un second au-dessus de l'escalator de gauche, dans la zone de distribution des bagages (accessible aussi par l'héliport). **(21)**


20

Un troisième devant un néon suspendu, au bas des premiers escalators : pour l'attraper, prenez une impulsion sur le rebord incurvé du panneau d'affichage placé en contrebas, tout en allant vers l'avant. **(22)**
Un quatrième sur un néon avant la zone aux canapés violets. Utilisez la technique du wallride pour monter sur les panneaux muraux et l'atteindre. **(23)**
Un cinquième au-dessus d'un quarter, devant l'une des portes d'embarquement D. L'atteindre en grindant entièrement la rambarde rouge où se trouvait la cassette. **(24)**

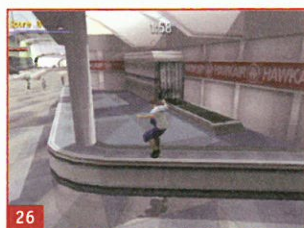
Planche cachée

En hauteur, juste à l'entrée de la zone aux canapés violets. Vous l'atteignez dans la lignée du point de stat placé juste avant. **(25)**

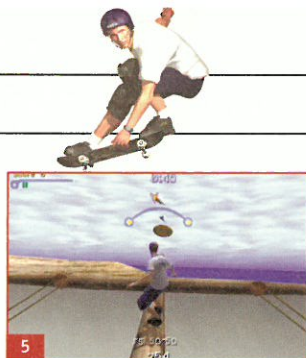
Zone secrète

Avez-vous pensé à passer le détecteur à rayons X qui se trouve derrière le comptoir à droite du départ ? **(26)** Il vous mène à l'héliport, où vous pouvez grinder les pales de l'hélicoptère et le faire décoller. Pour les nostalgiques de Tony Hawk 2... **(27)**

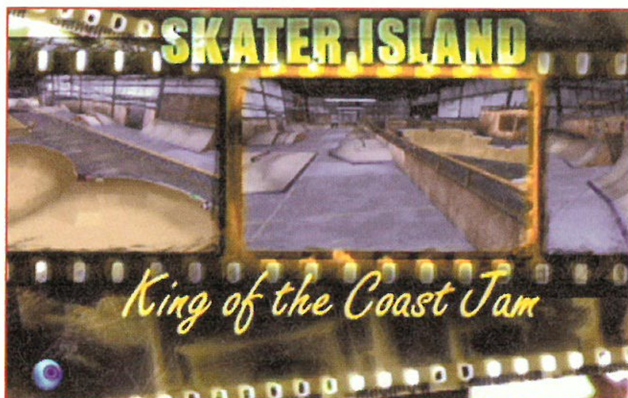

25


26


27



SKATER ISLAND



Compétition

La compétition ne s'annonce pas trop difficile. Utilisez à outrance le roi grind, sur les longues barrières qui cernent la zone des cuvettes. N'hésitez pas aussi à vous percher dans les hauteurs pour y grinder divers éléments (filins, lampes, etc.). Ça épatera les juges... (1)

5 points de statistiques

Tony Hawk :
Un derrière vous dès le départ, face au jury. (2)
Un sur une longue barrière entre deux quarters. (3)


1


2


3

Un sur une petite barrière près des distributeurs. (4)
Un dans la zone des cuvettes.
Un caché au bout du mât de beaupré du galion, dans la zone secrète. (5)

Planche cachée

Elle se trouve sur une lampe en hauteur devant le jury. Pour y accéder, utilisez le bord incurvé de la cuvette placée en contrebas. Sautez sur le bord gauche de la lampe pour le grinder et vous trouver face à la planche (6).

Zone secrète

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais ce park porte a priori assez mal son nom. Ça cachait quelque chose... Dans la zone des cuvettes, repérez le drapeau noir à la tête de mort, monté sur la petite zone des escaliers de bois (7). Grindez-le en prenant une impulsion sur la bosse qui précède (8). Vous ouvrirez une zone secrète avec un galion : l'île et le paradis du skateur... (9).


4


5


6

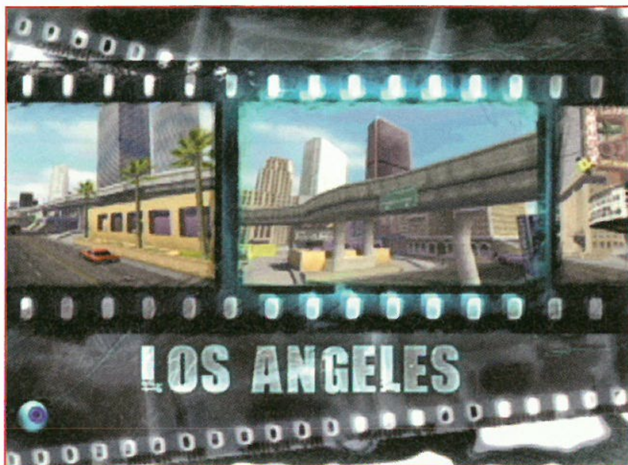

7

8


9



LOS ANGELES



Trois scores : 100 000, 190 000 et 400 000

La fontaine permet facilement de tenir les longs grinds à grande vitesse. Utilisez-la à l'occasion durant vos tricks pour grandir la somme multipliée **(1)**. La périphérie de la ville se prête particulièrement aux longs grinds (rebords de trottoirs, rampes, éléments de l'aire de repos). Ne négligez pas aussi l'utilité des nombreux fils suspendus un peu partout.


1

S-K-A-T-E

Première configuration :

S sur une rampe à droite au bas des marches, à partir du départ. **(2)**

K sur une bordure du bassin en contrebas. **(3)**

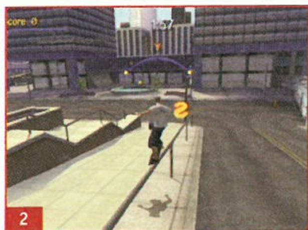
A sur une rampe d'escalier en face du bassin. **(4)**

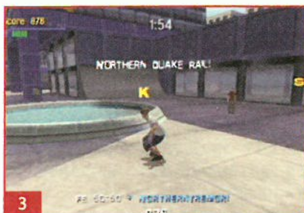
T au-dessus d'une rambarde violette en hauteur. Pour l'atteindre, prenez une grande impulsion sur la partie du halfpipe violet placé devant et faites △ pour l'atteindre dans les hauteurs. **(5)**

E sur une corniche, au-dessus d'une boutique. Pour l'avoir, utilisez un des quarters qui se trouvent en contrebas, avec pas mal d'élan. **(6)**

Deuxième configuration :

S dans la pente à la gauche du départ.


2



3



5

K à côté du cinéma, en hauteur. Pour l'atteindre, utilisez les rebords et passez de l'un à l'autre.

A sur l'échelle des pompiers. Pour atteindre son sommet, utilisez le petit tremplin beige placé devant le van.

T au-dessus de la grille du carwash. Utilisez avec de l'élan les quarters placés de chaque côté, en contrebas.

4



6

E au-dessus du quarter près du carwash.

Transfert en One foot japan (gap Tower poppin')

Derrière la fontaine, à côté de la tour aux vitres « cassables », se trouvent trois pipes successifs, délimités par des murets. Le gap « Tower popin' » consiste à passer



de l'un à l'autre. La figure One foot Japan correspond par défaut à la combo ↘ + ◎. Exécutez-la de préférence en passant d'un quarter de droite à un quarter de gauche **(7)**.

Ou Varial kickflip sur les rampes (gap Tower rails)

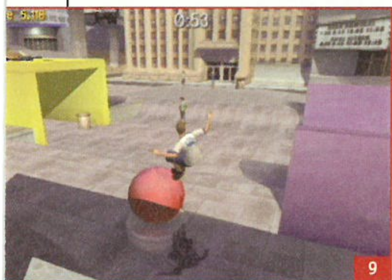
La figure Varial kickflip est affectée à la combo ↗ + ◎. Les rampes concernées se trouvent derrière la grande tour aux vitres cassables. Plusieurs gaps peuvent correspondre à la figure demandée, le tout est de passer d'une rampe à une autre. Repérez-en plusieurs au besoin, pour connaître celle qui vous siéra le mieux au moment de passer votre varial **(8)**.



7



8



9



10

Libérer les balles

Ce sont ces deux boules rouges placées sur des socles, dans l'aire de repos centrale. Il suffit de les grinder, ou bien tout bêtement de les taper avec le dessous de votre skate, pour les détacher de leur socle. Un jeu d'enfant **(9)**.

Déclencher un tremblement de terre

Pour remplir cet objectif, quatre rampes doivent être grindées sur toute leur longueur dans la ville. La première se trouve dans la descente à droite du départ : c'est la Nord **(10)**. La seconde est placée sur le trottoir à côté des boîtes aux lettres : c'est la Sud **(11)**. La troisième, la Ouest, est en face du départ, sous le porche où se trouvent deux rambardes : il s'agit de celle de gauche **(12)**. La rampe Est est la plus grande des deux rambardes que vous trouvez à gauche de votre départ **(13)**. Une fois le tremblement déclenché, la route suspendue éclate en morceaux... Comme quoi, la tenue d'une ville, ça tient à peu de choses.

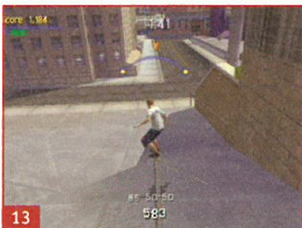
Cassette secrète

Pour tenter de la ravir, vous devez impérativement avoir rempli l'objectif « tremblement de terre ». Ensuite, repérez le filin en face de vous au départ **(14)**. Grindez-le dans sa longueur avec de l'élan, pour atteindre le toit suivant. De là, sautez sur le tronçon d'autoroute **(15)**. Vous y remarquez des planchettes formant un tremplin : prenez votre impulsion dessus et atteignez la corniche (quitte à grinder sa bordure pour atteindre son plat). Passez ensuite d'un saut sur la corniche suivante


11



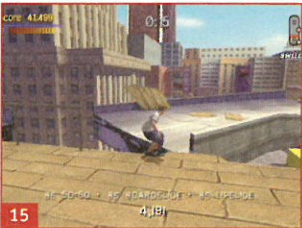
12



13

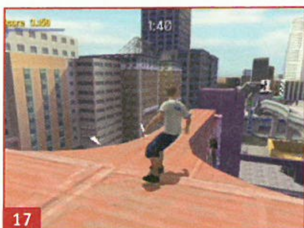


14


15


16

(16) : la cassette se trouve en face de son promontoire (17). Mettez-vous dans l'axe et préparez-vous à sauter sur la rambarde noire pour l'atteindre ! (18)
Il y a un autre moyen d'accéder à l'autoroute : à droite de la boutique « huge discounts », derrière le carwash, se trouve un quarter. Montez sur son rebord, et de là, vous pourrez atteindre une portion de route suspendue, quitte à grinder pour atterrir

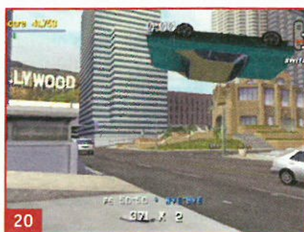


17



18


19



20

dessus. Le chemin est un peu plus complexe. C'est juste au cas où...

Stopper la poursuite

Encore une mission à effectuer après le tremblement de terre. Une camionnette est poursuivie par deux flics : qui arrêtera cette folle cavalcade ? Sûrement pas vous directement, ce sont vos genoux qui le disent. Revenez donc sur le tronçon de route en morceaux (cf. Cassette secrète) et repérez la voiture encastrée dans une bordure (19) : il suffit de la grinder pour qu'elle vacille... et stoppe définitivement la poursuite (20). Quoique, le conflit n'est pas vraiment terminé...

5 points de statistiques

Tony Hawk :
Un premier sur le filin face à vous au départ. (21)
Un second au-dessus de la fontaine où se trouvait le K. Prenez une impulsion sur la bordure du bassin pour l'atteindre.
Un troisième perché entre deux quarterpipes, derrière le carwash. (22)
Un quatrième perché sur la construction violette. Un filin ascendant vous permet de l'at-



21



22



23



24

teindre. (23)
Un cinquième au-dessus d'un bâtiment de bureaux. Pour atteindre le toit, utilisez le même filin. (24).

Planche cachée

Elle se trouve à droite du départ, sur un fil électrique. Pour l'atteindre, aidez-vous du petit rebord rose courbé près de la fontaine pour prendre une impulsion (25) ; ou bien utilisez le quarter placé



25





à droite de la fontaine, pour atteindre une plate-forme en hauteur (26) et grinder le filin qui vous mène à la planche.

Zones secrètes

Outre les deux chemins menant à la cassette secrète, il existe d'autres endroits bien « cachés ». Allez par exemple sur la plate-forme des grilles fumantes, près du carwash. Grindez les rebords en briques en sautant des uns aux autres (27) : les grilles ouvriront un passage qui fera office de half-pipe (une autre grille s'ouvrira aussi sur le toit face au départ). Un moyen pratique de récupérer quelques points de stats, suivant le skateur choisi (28). De même, il est possible d'atteindre deux plates-formes de lavage de carreaux, placées en hauteur de chaque côté de la fontaine. Aidez vous des quarters en contrebas pour les atteindre. En fonction de votre skateur, un nouveau point de stat pourrait bien s'y trouver (29).

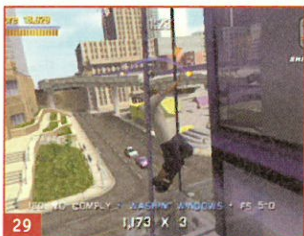


28


26



27



29

TOKYO

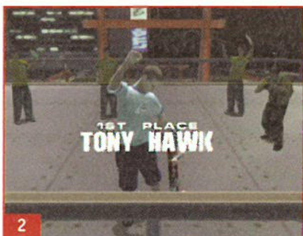
Compétition

Les juges tokyoïtes sont sans pitié ? Il semble bien. Il faudra dépasser allégrement les 110 000 points au compteur pour avoir une chance de finir au moins troisième. Une fois encore, le grind semble la meilleure solution : les corniches latérales, enchaînées les unes après les autres, peuvent rapporter beaucoup de points (1). Une fois votre lourde tâche accomplie, vous serez gratifié d'un nouveau film, Pro Bails (y a de l'urgo dans l'air...) (2).





1



2



3


4


5

5 points de statistiques

Tony Hawk :
Un premier sur une corniche à droite, près de la passerelle en hauteur.
Un second sur un filin en hauteur : il est accessible du filin à lampions (cf. Zone secrète).
Un troisième tournoyant au-dessus d'une enseigne lumineuse à gauche, visible d'une bosse-route **(3)**. Prenez suffisamment de vitesse pour l'atteindre directement en hauteur à l'aide du quarter en contrebas.
Un quatrième sur une corniche à droite, au-dessus de l'enseigne « Nice Handsome », visible de la même bosse-route. Pour y accéder, montez à nouveau sur la corniche d'où part le fil des lampions (cf. Zone secrète). De là, grindez la mince corniche juste à gauche pour atteindre la plate-forme suivante. Atteignez encore une nouvelle plate-forme avec des rebords incurvés. Là, retournez-vous et prenez une impulsion sur un rebord **(4)** pour rejoindre encore la corniche supérieure. Elle vous mène au point de stats.
Quant au cinquième... eh bien... il sera visible une fois que vous aurez détruit la belle enseigne circulaire (cf. Zone secrète) **(5)**.


7

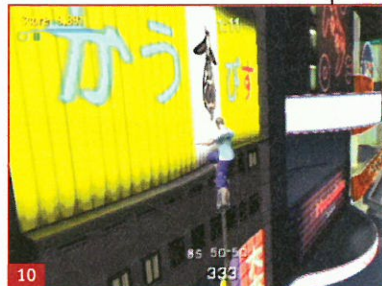

8

Planche cachée

Sur le podium, accessible à la suite du point de stats perché sur le filin (cf. Zone secrète) **(6)**.

Zone secrète

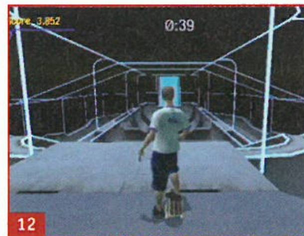
Pour la débloquer, il s'agit d'atteindre la grande enseigne circulaire visible d'en bas **(7)**. Mais à quel prix... Pour commencer, utilisez la cuvette du fond pour prendre de la hauteur et accéder aux rails de train placés plus haut : grindez la longueur et atteignez la corniche au-dessus de l'enseigne rouge **(8)**, d'où part un filin à lampions. Il s'agit maintenant de le grinder. Tenez le grind jusqu'à la plate-forme suivante et arrêtez-vous dessus **(9)**. Remettez-vous dans l'axe pour grinder le filin suivant, qui vous mène au podium. Un nouveau fil en part : grindez-le à nouveau **(10)** et apprêtez-vous à sauter pour atteindre encore en grind la corniche lumineuse blanche où il vous mène **(11)**. De là, enchaînez immédiatement sur la corniche suivante, et vous grinderez à sa suite les filins qui retenaient l'enseigne circulaire. Elle volera alors en morceaux, ouvrant un accès caché. Une aire quelque peu labyrinthique vous attend alors, mais riche en possibilités... **(12)**


10


11


6


9

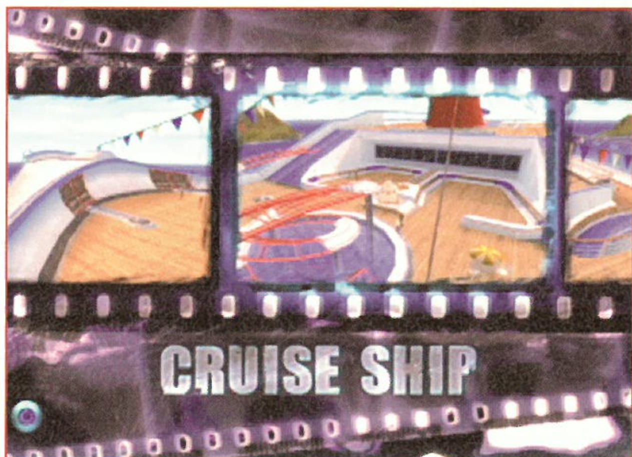

12



BATEAU DE CROISIÈRE

Trois scores : 150 000, 225 000 et 500 000

Les scores exigés sont conséquents mais les armes nombreuses : les balcons, rambardes diverses et autres éléments surélevés vous permettent de faire des enchaînements qui pourront atteindre très vite la centaine de mille ! Le tout est de repérer le parcours type qui pose le moins de problèmes au niveau de l'équilibre et de la réception. **(1 et 2)**




1


2


3

S-K-A-T-E

Première configuration :

S sur une corniche à droite du départ ; grindez-la sur toute la longueur. **(3)**

K sur le rail de spots, à l'arrière du bateau. Prenez une impulsion sur le rebord placé dessous. **(4)**

A au-dessus des chaloupes de sauvetage, près du ferry. Montez à bord d'une d'entre elles et prenez une impulsion sur son rebord pour le décrocher. **(5)**

T à droite de la proue du bateau, au-dessus de la mer. Utilisez le rail blanc pour l'attraper directement. **(6)**

E à proximité d'un balcon, devant le ferry **(7)**


6

Deuxième configuration :

S sur le filin à fanion.

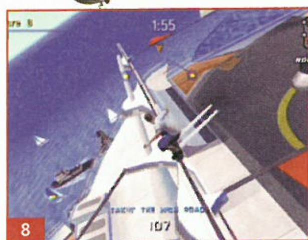
K sur la cheminée du bateau.

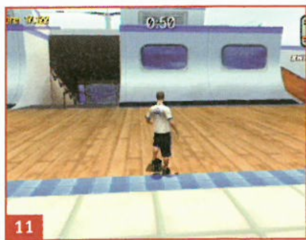
A sur le rail de spots à l'arrière


4


5


7


8


11

du bateau.

T derrière la piscine ronde à côté du gâteau. L'atteindre du niveau supérieur, en prenant une impulsion sur le rebord placé derrière la cheminée.

E devant la piscine ronde. Prenez une impulsion sur une rambarde bordant la descente bleue.

Cassette secrète

Elle se trouve au-dessus de la cheminée du bateau, où sont attachés des filins à fanions qui partent de votre aire de départ. Pour les atteindre, aidez-vous en premier lieu d'un des quarters placés derrière vous. Prenez de la hauteur avec et appuyez sur ⊗ pour grinder d'abord le filin adjacent **(8)**, puis l'un des filins à fanions vers lequel vous serez tout naturellement dirigé **(9)**. Grindez sur toute sa longueur en alternant les types de grinds pour ne pas perdre de vitesse, et arrêtez-vous sur le dessus de la cheminée rouge. Ici, préparez-vous à prendre de la hauteur à l'aide des rebords incurvés qui se font face, pour décrocher la cassette **(10)**.


9



10

Invert sur les fils tendus

Un invert est un lip-trick (figure tenue, donc) à effectuer avec ▽ + ⊗. Les fils en question sont les fameux filins à fanions tendus vers la cheminée du bateau. Pour les atteindre, utilisez un des quarters placés juste dessous, à côté de l'entrée du musée **(11)**. Prenez assez d'élan, et vous saisirez le filin pour effectuer votre figure **(12)**.

Ou Noseblunt slide sur une tenture

Il s'agit des tentures dressées en hauteur dans l'allée du ferry. Pour les atteindre, utilisez les rambardes postées dessous pour prendre votre envol (ou bien descendez des corniches respectives du bateau - **13**). Il s'agit d'en grinder une en Noseblunt, mais attention : cette figure se prépare avant d'atterrir. Pour se réceptionner en Noseblunt, il s'agit d'effectuer très vite la combo △ △ + ⊗ lorsque vous êtes encore en l'air **(14)**.


12

Épater les filles de Neversoft

Il s'agit de ces 7 passagères équipées d'une brassière Neversoft, placées à des endroits stratégiques du bateau. Elles sont sans doute un peu plus exigeantes que les skateurs du niveau 2, mais elles sauront vous remercier chaudement. Une première se tient au bord de la piscine. Une seconde sur une terrasse face à la verrière du musée. Une troisième sur la plage avant du bateau (d'ailleurs, vous pouvez épater ces deux-là d'un seul tenant, en faisant des figures sur les bords incurvés qui se font face) **(15)**. Une quatrième dans l'allée des jardinières **(16)**. Une cinquième sur la plage


13


14


15





16



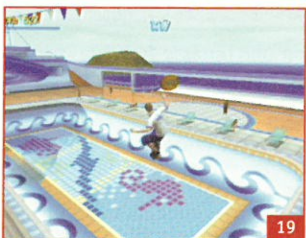
20

17

arrière du bateau. Une sixième devant les chaloupes de sauvetage, sous les tentures. Une septième devant la piscine ronde (essayez donc de casser le gros gâteau, ça l'amusera) **(17)**.



18


19

Amarrer le ferry

Il s'agit de le faire émerger en grindant un levier de commandes devant lequel se trouve un ouvrier, dans une contre-allée à gauche du départ. Un jeu d'enfant...

Détruire le musée

L'entrée du musée se trouve devant la grande piscine. À l'intérieur, il suffit de grinder les deux fils qui retiennent une hélice **(18)**. Elle se détache alors et... éjecte un mec à la flotte. À présent, vous aurez droit à des filets de sauvetage aux abords du bateau. Vous ne pourrez pas passer dessus, mais en revanche grinder leur périphérie.

5 points de statistiques

Tony Hawk :

Un premier dans l'allée menant au musée.

Un second au-dessus de la piscine centrale. Videz-la pour l'attraper (cf. Zone secrète)... **(19)**

Un troisième au-dessus du ferry. Une fois amarré, utilisez la butée de l'arrière du ferry pour prendre de la hauteur et grinder le filin où il se trouve **(20)**.

Un quatrième au-dessus des chaloupes de sauvetage, un peu plus loin. **(21)**



21



22

Un cinquième au-dessus d'autres chaloupes de sauvetage, sur le versant opposé du bateau.

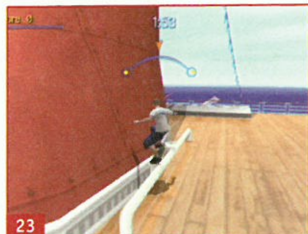
Planche secrète

Elle se trouve dans la zone du ferry, sur une tenture rayée en hauteur, à atteindre en s'aidant des rambardes au sol **(22)**.



Zones secrètes

De « fausses » zones secrètes, en fait ! Vous pouvez par exemple vider la grande piscine (rassurez-vous, personne ne l'utilise. Ah ces riches...). Repérez la vanne placée sur une rambarde à droite de la cheminée et grindez-la **(23)**. Et voilà une belle cuvette propice aux figures aériennes ! De même, une fois le musée détruit, vous aurez accès à des filins dressés aux abords du bateau, qui promettent des grinds intéressants **(24)**.



23



24



ENCORE DES SECRETS ?

Si vous finissez le mode Carrière à 100 % (tous les objectifs complétés et toutes les médailles d'or), vous délockerez Darth Maul. En bouclant d'autres modes Carrière, vous délockerez encore d'autres personnages ou parks cachés qui rappelleront bien des souvenirs aux vieux fans de planche. Bonne chance...

HxC
RULEZ